ELECOM

USB UNIVERSAL SERIAL BUS

USB アーケードスティック

JC-AS01BK

取扱説明書

ドライバをインストールして接続する

本製品付属の CD-ROM に収録されているドライバをパソコンにインストールし、本製品を接続するまでを説明しています。必ずドライバをインストールしてから本製品を接続してください。

本製品を設定する

各ボタンの対応表や、連射機能といった、本製品を普段お使いになるときの細かな設定方法について説明しています。

中級者向け

ボタン割り当ての変更でトコトン使いこなす

本製品をトコトン使い込みたい方のための項目です。
本製品のボタン割り当てを変更できます。
この機能の説明や、設定例について説明しています。

上級者向け

キーボードエミュレーションでトコトン使いこなす

本製品のボタン操作をキーボードの入力と見せかけることにより、
本製品に対応していないゲームソフトでも操作を実現します。
この機能の説明や、設定例について説明しています。

上級者向け

マクロでトコトン使いこなす

本製品をさらにトコトン使い込みたい方のための項目です。本製品は、連続したボタン操作やパソコンのキー入力をマクロとしてボタンに登録できます。この機能の説明や、設定例について説明しています。

"PLAYSTATION®3"で使う

本製品を PS3 ™で使用するときの方法について説明しています。

はじめに

このたびは、USB アーケードスティック JC-AS01BK をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
本製品は、パソコンの USB ポートに接続して動作させることのできるスティックタイプの方向レバーを搭載したアーケードティックです。
本書は、本製品のインストールやドライバ画面の設定方法についてについて説明しています。ご使用になる前に本書をよくお読みになり、正しくセットアップをおこなってください。

■こんなことができます

- パソコンの USB ポートから供給される電源で動作するため、AC アダプタなどが必要ありません。(バスパワーで駆動し、100mA を消費します。)
- 各ボタンに連射機能を割り振ることができます。また連射速度も変更できます。☞7ページ
- ボタンの割り当てを変更できます。また十字レバーの動作もハットスイッチ (POV) ･方向レバー･ボタンから選択できます。☞ 8 ページ
- キーボードエミュレーションにより、本製品のボタン操作をキーボードの入力と見せかけることで、本製品に対応していないゲームソフトでも操作を実現します。☞ 11 ページ
- 強力なマクロ機能を備えています。連続したボタン動作やパソコンのキー入力をマクロとして設定できます。ボタン操作とパソコンのキー入力も混在したひとつのマクロで登録できます。☞ 14 ページ
- マクロ機能のシフトキーにより、本製品の複数のボタンを使って多くのマクロを実行できます。シフトキーを使うと、本製品のボタン以上の数のマクロが実行できます。☞ 21 ページ

1 ドライバをインストールして接続する

本製品をご利用いただくためには、ドライバのインストールが必要です。

本製品付属の CD-ROM に収録されているドライバをパソコンにインストールし、本製品を接続します。



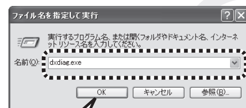
Windows Vista ™をお使いの場合は DirectX10 がインストールされていますので、バージョンの確認は必要ありません。「ドライバのインストールと接続」に進んでください。

■ DirectX のバージョンの確認

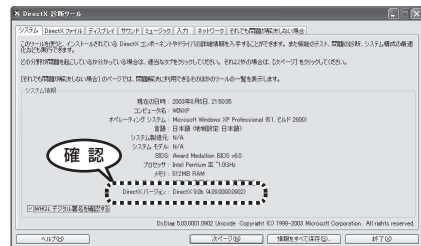
本製品のドライバをインストールするには、バージョン 7 以上の DirectX が必要です。次の手順で DirectX のバージョンを確認します。

1 [スタート] メニューから「ファイル名を指定して実行…」をクリックします。

2 入力欄に [dxdiag.exe] と入力し、 OK ボタンをクリックします。
「DirectX 診断ツール」画面が起動します。



3 DirectX のバージョンを確認してください。



バージョンが DirectX 7.0 未満である場合は、本製品のドライバをインストールできません。
Windows Update (http: //windowsupdate.microsoft.com/) を使用して、DirectX を最新のバージョンにアップデートしてください。



DirectX 7.0 以上のバージョンであっても、Windows Update (http://windowsupdate.microsoft.com/)を使用して最新のバージョンにすることをおすすめします。

■ドライバのインストールと接続

Windows Vista ™および Windows®XP/2000 をお使いの場合は、管理者 (Administrator) 権限を持つユーザアカウントで Windows にログオンしておきます。



・必ずドライバをインストールしてから本製品を接続してください。誤ってインストール前にパソコンに本製品を接続したときは、表示されている USB デバイスのインストールをキャンセルして本製品を取り外し、ドライバをインストールしてください。
USB デバイスのインストールが自動的に完了してしまった場合は、本製品を一度パソコンから取り外して本製品のドライバをインストールし、パソコンの再起動後に本製品を接続しなおしてください。

1 パソコンの CD-ROM ドライブに、本製品付属の CD-ROM を挿入します。

2 手順 1 で CD-ROM を挿入した CD-ROM をダブルクリックします。

3 ご使用の OS に応じたフォルダをダブルクリックします。

- **Windows Vista™の場合**
  「Vista」フォルダをダブルクリックします。
- **Windows®XP/2000/Me/98 の場合**
  「XP_2000_Me_98」フォルダをダブルクリックします。

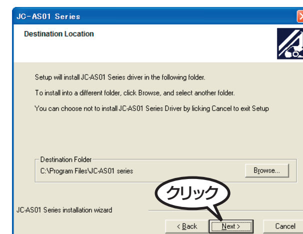
4 [Setup]をダブルクリックします。
セットアッププログラムが起動します。

5 Windows Vista ™をお使いの場合でユーザーアカウント制御画面が表示された場合は、「許可」をクリックします。

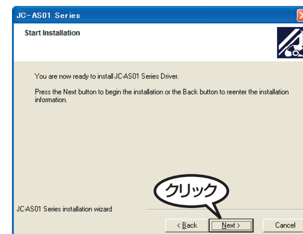
6 [Next >] ボタンをクリックします。



7 [Next >] ボタンをクリックします。



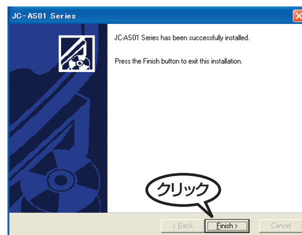
8 [Next >] ボタンをクリックします。
ドライバがインストールされます。



9 [Finish >] ボタンをクリックします。

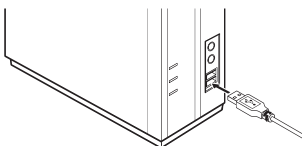
ドライバのインストールが完了しました。

次に、本製品をパソコンに接続します。

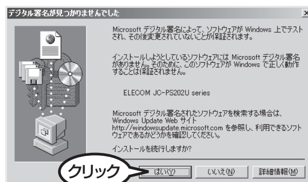


10 本製品をパソコンの USB ポートに接続します。

自動的に本製品の認識が開始されます。



- Windows2000 をお使いの場合は、デジタル署名確認のダイアログボックスが表示されます。
  [はい(Y)] ボタンを押して本製品の認識を続けてください。



- Windows98 をお使いの場合は、Windows の CD-ROM を要求される場合があります。
  Windows の CD-ROM を CD-ROM ドライブに挿入してボタンを押し、本製品の認識を続けてください。



11 コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面を表示します。

- Windows Vista™で本製品のプロパティ画面を表示する場合は、必ず管理者権限を持つユーザアカウントで Windows にログオンしてください。標準ユーザでは当社製の本製品のプロパティ画面が表示されません。

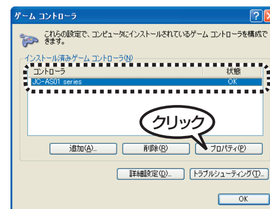
- **Windows Vista ™の場合**
  管理者(Administrator)権限を持つユーザアカウントで Windows にログオンしておき、[スタート]メニュー→[コントロールパネル]の順に選択します。[ハードウェアとサウンドをクリックし、[ゲームコントローラ]をクリックします。「ゲームコントローラ」画面が表示されます。

- **Windows®XP の場合**
  [スタート]メニュー→[コントロールパネル]の順に選択します。[プリンタとその他のハードウェア]をクリックし、[ゲームコントローラ]をクリックします。「ゲームコントローラ」画面が表示されます。

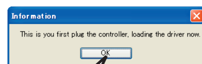
- **Windows®Me/2000/98 の場合**
  [スタート]メニュー→[設定]→[コントロールパネル]→[ゲームオプション]の順に選択します。「ゲームオプション」画面が表示されます。

12 コントローラから「JC-AS01 series」を選択して、[プロパティ(P)] ボタンをクリックします。

プロパティ画面が表示されます。

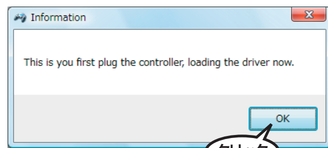


・WindowsXP をお使いの場合、最初にプロパティを表示したときのみ確認のダイアログボックスが表示されます。

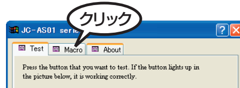


OK ボタンを押し、手順 12 をやり直してください。

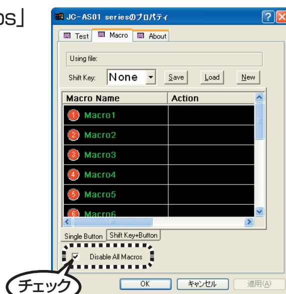
・Windows Vista をお使いの場合、最初にプロパティを表示したときのみユーザーアカウント制御の画面が表示されますので「許可」をクリックしてください。その後、確認のダイアログボックスが表示されます。 OK ボタンを押し、手順 12 をやり直してください。



13 [Macro]タブをクリックします。



14 [Macro] タブ内の「Disable All Macros」チェックボックスをチェックします。
マクロ機能をオフにします。



手順 **14** では、多くのお客様に本製品をトラブルなく利用していただくため、マクロ機能を一度無効にしています。マクロを使用する場合は、後述の「キーボードエミュレーションでとことん使いこなす」（11 ページ）や「マクロでとことん使いこなす」（14 ページ）をお読みになり、マクロ機能を有効にしてお使いください。

これで、本製品が使用できるようになりました。

2 本製品を設定する

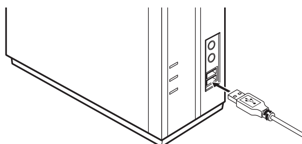
本製品のボタンや基本的な操作方法を説明します。

ここでは、本製品のボタン配列や、連射設定などを説明します。

■ プロパティ画面を表示するには

振動設定など本製品の設定は、コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面から表示されるプロパティ画面からおこないます。

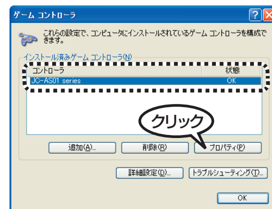
1 本製品をパソコンの USB ポートに接続します。



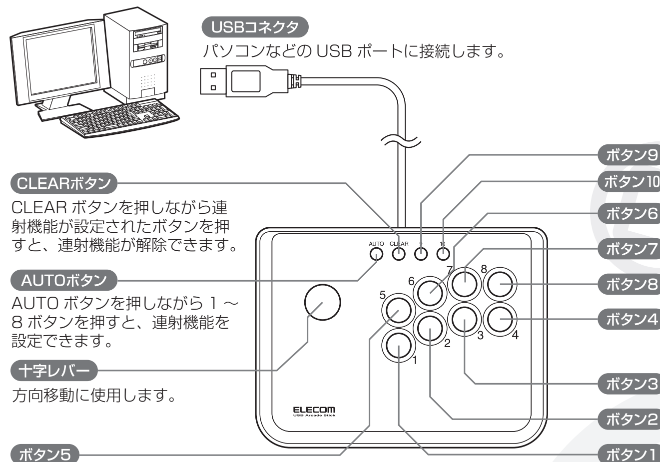
2 コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面を表示します。

- Windows Vista ™の場合
  管理者(Administrator)権限を持つユーザアカウントで Windows にログオンしておき、[スタート]メニュー→[コントロールパネル]の順に選択します。[ハードウェアとサウンドをクリックし、[ゲームコントローラ]をクリックします。「ゲームコントローラ」画面が表示されます。
- Windows®XP の場合
  [スタート]メニュー→[コントロールパネル]の順に選択します。[プリンタとその他のハードウェア]をクリックし、[ゲームコントローラ]をクリックします。「ゲームコントローラ」画面が表示されます。
- Windows®Me/2000/98 の場合
  [スタート]メニュー→[設定]→[コントロールパネル]→[ゲームオプション]の順に選択します。「ゲームオプション」画面が表示されます。

3 コントローラから「JC-AS01 series」を選択して、［プロパティ(P)］ボタンをクリックします。
プロパティ画面が表示されます。



■ ボタンについて



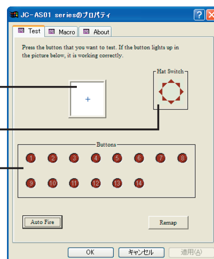
■ 各ボタンの動きを確認するには

プロパティ画面の[Test]タブでは、各ボタンの動きを確認できます。

左スティックの動きを表示します。

ハットスイッチの動きを表示します。

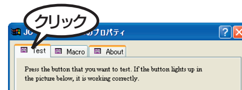
1 ～ 10 の各ボタンの状態を表示します。
ボタンが押されると対応した番号が点灯します。



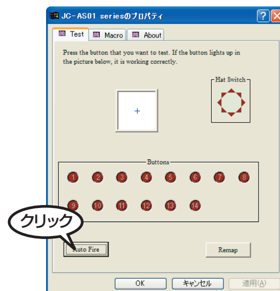
■ ボタンに連射機能を割り当てるには

1 ～ 10 のボタンに対して個別に連射機能を設定できます。
特定のボタンだけ連射機能を有効にしたり、1 ～ 10 のすべてのボタンに対して連射機能を有効にすることもできます。また連射速度も変更できます。

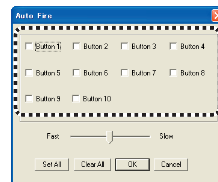
1 プロパティ画面の[Test]タブをクリックします。



2 Auto Fire ボタンをクリックします。
「Auto Fire」画面が表示されます。

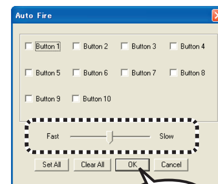


3 連射機能を割り当てたいボタンのチェックボックスをチェックします。



- Set All ボタンをクリックすると、すべてのボタンのチェックボックスをチェックします。
- Clear All ボタンをクリックすると、すべてのボタンのチェックをはずします。

4 連射速度を変更するときは、スライダーで連射速度を調整します。

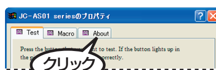


5 OK ボタンをクリックします。
連射設定を有効にして、プロパティ画面に戻ります。

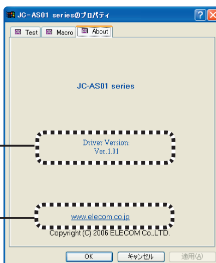
6 OK ボタンをクリックします。
設定を有効にして、コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面に戻ります。

■ ドライバのバージョンを確認するには

1 プロパティ画面の[About]タブをクリックします。



2 ドライバのバージョンを確認できます。



ドライバのバージョンが表示されます。

クリックすると、WWW ブラウザを起動して当社の web サイトに接続します。

3 ボタン割り当ての変更でトコトン使いこなす

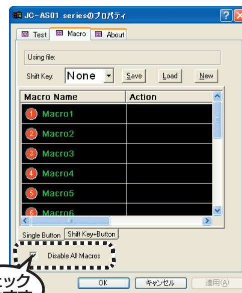
中級者向け！

本製品のボタンや基本的な操作方法を説明します。

ボタンの割り当てを変更できます。また十字レバーの動作もハットスイッチ (POV)・十字キー・ボタンから選択できます。



ボタンの割り当てを変更する場合は、マクロ機能と同時に使用できません。ボタン割り当てを変更する場合は、「Macro」タブの「Disable All Macros」チェックボックスをチェックして、マクロ機能を無効にしてください。



■ こんなことができます

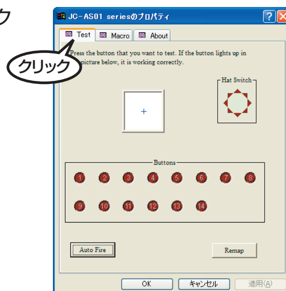
ボタンの割り当てを変更すると ....

- 十字レバーの上下左右のボタンを 4 つのボタン (11 ～ 14 ボタン) として使用できます。
- 1 ～ 10 ボタンの各ボタンをお互いに入れ替えられます。格闘ゲームの場合は、キック / パンチなどの技を好きなボタン位置に変更できるなど、さまざまな利用法が考えられます。

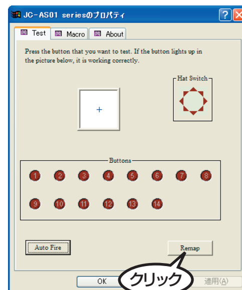
■ 1 ～ 10 ボタンを変更するには

1 ～ 10 ボタンの各ボタンをお互いに入れ替えられます。

1 プロパティ画面の[Test]タブをクリックします。



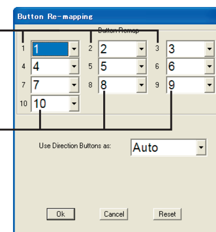
2 Remap ボタンをクリックします。
「Button Re-mapping」画面が表示されます。



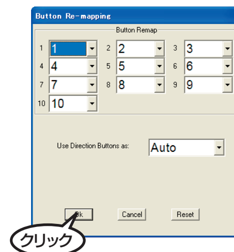
3 Windows で認識しているボタンの割り当てを変更します。Windows 上で認識されているボタン番号 (1 ～ 10) に対して、本製品のボタンをプルダウンメニューから選択します。

Windows 上で認識されているボタン番号(1 ～ 10)

本製品のボタン



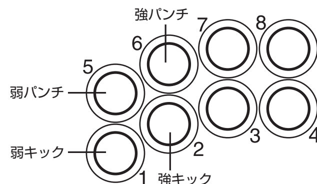
4 Ok ボタンをクリックします。
プロパティ画面に戻ります。



ボタン割り当ての例（格闘ゲーム）

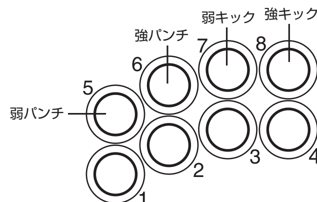
ボタン５に弱パンチ
ボタン６に強パンチ
ボタン１に弱キック
ボタン２に強キック

が割り当てられている状態で、



ボタン５に弱パンチ
ボタン６に強パンチ
ボタン７に弱キック
ボタン８に強キック

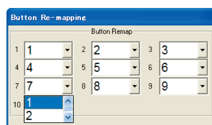
に変更したいときは、
次のように変更します。



ボタン１と７、ボタン２と８をそれぞれ入れ替えると、上記の例のように動作します。

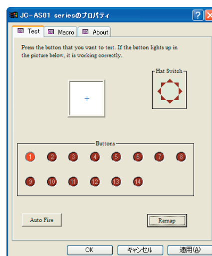
1 ボタン７のプルダウンメニューから「1」を選択します。

2 手順 *1* で「1」を選択すると、今まで１を選択していたボタン１が自動的に「7」へ変わります。



3 手順 *1* ～ *2* と同様の手順で、ボタン２と８を入れ替えます。

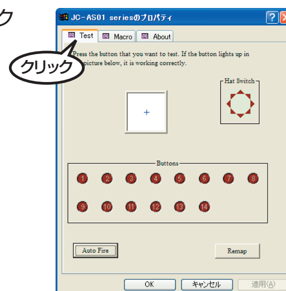
4 Ok ボタンをクリックしてプロパティ画面に戻り、本製品の７ボタンを押すと、ボタン１が点灯します。（いままではボタン７が点灯していました。ボタン割り当てを変更したことが確認できます。）



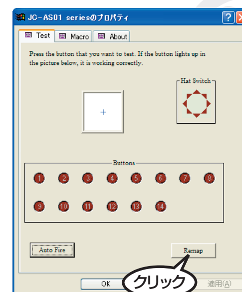
■ 十字レバーを変更するには

十字レバーの動作をハットスイッチ（POV）・十字レバー・ボタンから選択できます。

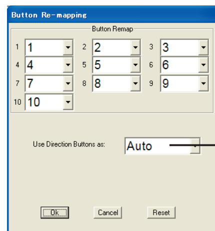
1 プロパティ画面の[Test]タブをクリックします。



2 Remap ボタンをクリックします。
「Button Re-mapping」画面が表示されます。

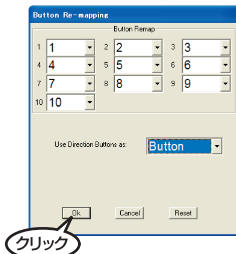


3 Windows で認識している十字レバーの割り当てを変更します。プルダウンメニューから選択します。



十字レバーの動作をハットスイッチ(POV)・十字レバー・ボタンから選択します。

4 [Ok] ボタンをクリックします。
プロパティ画面に戻ります。



上級者向け！

4 キーボードエミュレーションでトコトン使いこなす

本製品の入力をキーボードからの入力と見せかける方法を説明します。

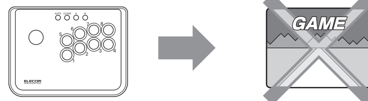


- キーボードエミュレーション機能とマクロ機能は非常に高度な設定が可能です。
  ゲームとキーボード、および本製品について深い知識と理解をお持ちの方を対象にしています。本機能をお使いの場合は、十分に以降の説明をお読みになり、本主旨と本内容をご理解の上ご利用ください。
- 本製品のキーボードエミュレーションは本製品に実装されているマクロ機能を利用して設定、動作します。

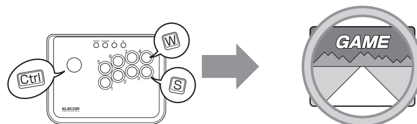
Windows 上で本製品を使用できる状態であるが、ゲームソフトが本製品を認識していない場合、このときは、本製品をゲームでは使用できません。これは、ゲームソフトが本製品からの入力を無視しているためです。
このようなゲームは、本製品は使用できませんが、キーボードやマウスから操作を入力します。

キーボードエミュレーションとは、本製品のボタンを押すとキーボードからの入力のようにゲームソフト側に入力を伝え、本製品を使用できないゲームソフトでも、本製品の使用を実現する機能です。

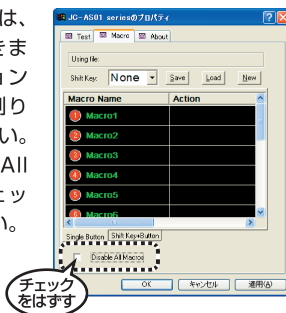
本製品が使用できないゲームの場合 ...



本製品をキーボードとみせかけて、本製品を使用できないゲームでも、使用できるようにします。




キーボードエミュレーション機能は、ボタン割り当てと同時に使用できません。キーボードエミュレーション機能を使用する場合は、ボタン割り当てをリセットしてお使いください。また、「Macro」タブの「Disable All Macros」チェックボックスのチェックをはずした状態でお使いください。



ボタン割り当てをリセットするには

次の手順でボタン割り当てをリセットし、「Disable All Macros」チェックボックスのチェックをはずします。

1 [Test]タブをクリックします。

2 Remap ボタンをクリックします。「Button Re-mapping」画面が表示されます。

3 Reset ボタンをクリックします。ボタン割り当てをリセットします。

4 Ok ボタンをクリックします。プロパティ画面に戻ります。

5「Macro」タブをクリックします。

6「Disable All Macros」チェックボックスのチェックをはずします。

7 OK ボタンをクリックします。コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面に戻ります。

■ こんなことができます

- 1 〜 10 ボタン、および十字レバーに対して、入力するキーを設定できます。
- あらかじめゲームソフト側で割り当てたいキーを調べたり設定し、その設定したキーを本製品に割り当てます。ゲームソフトの設定と、本製品の設定を組み合わせることで、ゲームソフト側で設定できるすべての動作を、本製品のボタンに割り当てることができます。

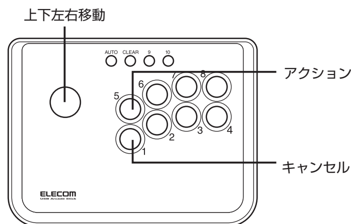
■ キー入力をマクロを登録するには

入力するキーをマクロとしてボタンに登録します。そのため、入力するキーはあらかじめ調べておく必要があります。

上下移動・・・[↑]キー、[↓]キー
左右移動・・・[←]キー、[→]キー
アクション・・[Space]キー
キャンセル・・[Z]キー

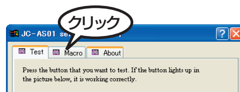
が割り当てられている状態で、

上下移動・・・方向レバー
左右移動・・・方向レバー
アクション・・ボタン５
キャンセル・・ボタン１

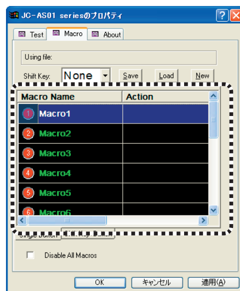


に変更したいときは、次のように変更します。

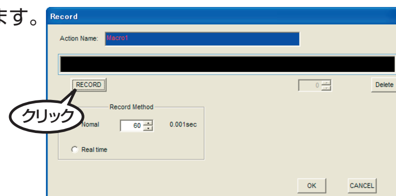
1 プロパティ画面の[Macro]タブをクリックします。



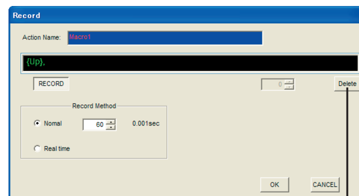
2 マクロを登録するボタンをダブルクリックします。
「Record」画面が表示されます。

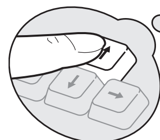


3 [RECORD] ボタンをクリックします。



4 マクロを実行したときに、実行するキーを押します。
入力したボタンやキーは、画面上に表示されます。
例えば「[↑]」を登録すると、右のように表示されます。

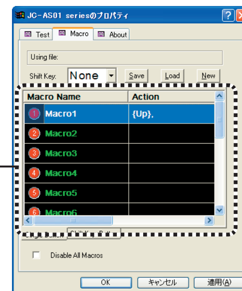




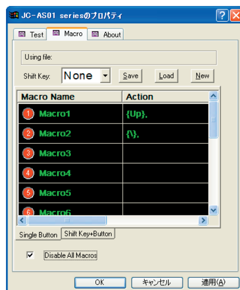
クリックすると、入力したボタンやキーを削除し、未入力状態に戻します。

5 [RECORD] ボタンをクリックします。
入力を終了します。

6 [OK] ボタンをクリックします。
プロパティ画面に戻ります。
リストには、入力したアクションが表示されます。



7 手順２～６を繰り返し、割り当てるキー入力をすべて設定します。



8 [OK] ボタンをクリックします。

登録したマクロを有効にして、コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面に戻ります。

- マクロ作成後は、[OK] ボタンまたは [適用(A)] ボタンを必ずクリックしてください。ボタンを押さないまま終了すると、マクロが登録されません。ボタンを押した時点でマクロは有効になります。本製品のボタンを押すと、マクロが動作します。
- 作成したマクロは保存してください。保存せずに Windows を終了すると、登録したマクロが失われます。マクロの保存方法については「登録したマクロを保存するには」（22 ページ）を参照してください。

中級者向け！

5 マクロでトコトン使いこなす

マクロ機能を利用すると１つのボタンで複数のボタン操作が可能です。

キーボードエミュレーション機能とマクロ機能は非常に高度な設定が可能です。
ゲームとキーボード、本製品について深い知識と理解をお持ちの方を対象にしています。本機能をお使いの場合は、十分に以降の説明をお読みになり、本主旨と本内容をご理解の上ご利用ください。

連続したボタン動作やパソコンのキー入力をマクロとして設定できます。マクロを登録したボタンを 1 回押しただけで、あらかじめ登録しておいた複数のボタン (やキー入力) 動作を実行します。本製品やパソコンのキー入力も混在したひとつのマクロで登録できます。

ボタン 1 にマクロを登録する

例　① → ⇧ → ⇨ → ⇩ → ② → ③

ボタン 1 を押すと…

例　① ⇧ ⇨ ⇩ ② ③ と連続してアクションを実行します。

連続して実行するアクションの間隔を ms（1/1000 秒）単位で設定できます (ステップ入力)。また、押した順番だけでなく押した時間も記録し再現することもできます（リアルタイム入力）。

ステップ入力

アクションだけを入力し指定した間隔で連続して実行します。



リアルタイム入力

アクション入力時、入力した間隔も再現して実行します。



シフトキーを使うと、本製品の複数のボタンだけで多くのマクロを実行できます。

シフトキーを使うと本製品のボタン以上の数のマクロが実行できます。シフトキーを使う場合は、シフトキーとして指定したボタンは、単一のボタンとしては動作しませんのでご注意ください。

シフトキーを使わないときは

1 ～ 10 ボタンと 4 つの十字レバーが、マクロを実行できるボタンになります。

マクロを実行できるボタン

⇧ ⇨ ⇩ ⇦ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩

例えば、シフトキーを⑩に設定すると…

⑩以外のボタン、さらに⑩と組み合わせた⑩以外のボタンが、マクロを実行できるボタンになります。

マクロを実行できるボタン

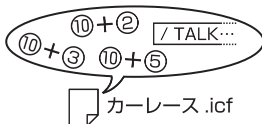
⇧ ⇨ ⇩ ⇦ ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

この組み合わせは実行できません。

⑩ ⑩＋⑩

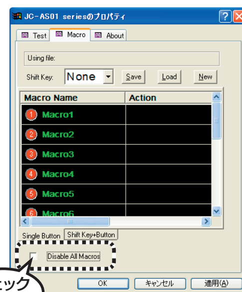
ボタンごとに登録したマクロは、マクロファイルとしてまとめてひとつのファイルに保存できます。
保存したマクロファイルは、いつでも読み込めます。ゲームごとにカスタマイズしたマクロファイルを保存しておき、使い分けると、さまざまなゲームに本製品をお役立ていただけます。







マクロ機能は、ボタン割り当てと同時に使用できません。マクロ機能を使用する場合は、ボタン割り当てをリセットしてお使いください。また、「Macro」タブの「Disable All Macros」チェックボックスのチェックをはずした状態でお使いください。



ボタン割り当てをリセットするには

次の手順でボタン割り当てをリセットし、「Disable All Macros」チェックボックスのチェックをはずします。

1 [Test]タブをクリックします。

2 Remap ボタンをクリックします。「Button Re-mapping」画面が表示されます。

3 Reset ボタンをクリックします。ボタン割り当てをリセットします。

4 Ok ボタンをクリックします。プロパティ画面に戻ります。

5「Macro」タブをクリックします。

6「Disable All Macros」チェックボックスのチェックをはずします。

7 OK ボタンをクリックします。コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面に戻ります。

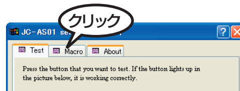
■ こんなことができます

マクロを利用すると ....

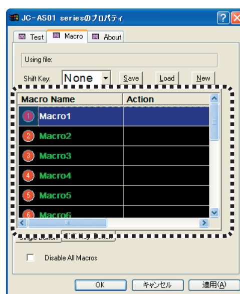
- ゲーム中、[Enter]キーを押してコンソールを開き、何か特定のコマンドを入力してまたコンソールを閉じる。そんな複雑なキーボード操作でもマクロとして登録できます。
- リアルタイム入力でマクロを登録できます。たとえば特定のアクションの実行後、指定の時間が経過してから続きのアクションを入力するといったこともできます。
- 普段使わないキーや操作しやすいキーをシフトキーとして指定しておくと、より多くの数のボタンを使ってマクロを実行できます。

■ ステップ入力でマクロを登録するには

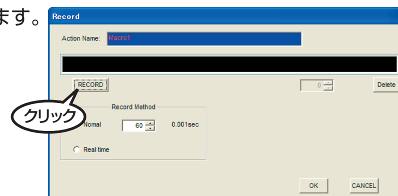
1 プロパティ画面の[Macro]タブをクリックします。



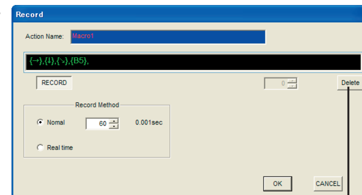
2 マクロを登録するボタンをダブルクリックします。
「Record」画面が表示されます。



3 RECORD ボタンをクリックします。



4 マクロを実行したときに、実行するボタンやキーを押します。
入力したボタンやキーは、画面上に表示されます。
例えば「⇨ ⇩ ⇘ ⑤」を登録すると、次のように表示されます。

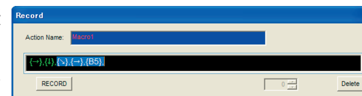


クリックすると、入力したボタンやキーを削除し、未入力状態に戻します。

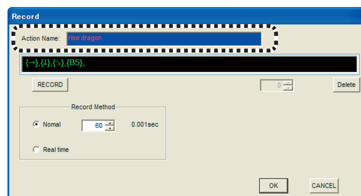

本製品のボタンとパソコンのキーの両方を混在して登録できます。

5 RECORD ボタンをクリックします。
入力を終了します。

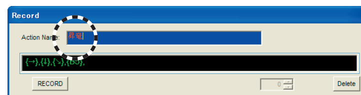

アクション入力後は、表示されているアクションを選択して削除、追加などの修正ができます。

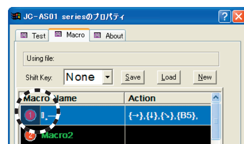


6 マクロの名前を入力します。



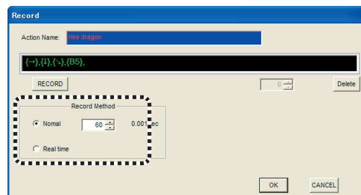
マクロの名前は英数字で入力してください。日本語で入力すると、正しく表示されません。





7 マクロ実行時のアクション実行間隔を設定します。

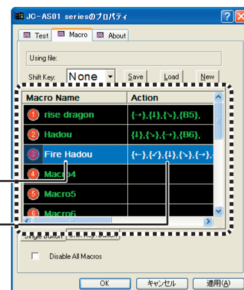
単位は ms(1/1000 秒)です。



8 [OK] ボタンをクリックします。

プロパティ画面に戻ります。

リストには、入力した名前とアクションが表示されます。



9 [OK] ボタンをクリックします。

登録したマクロを有効にして、コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面に戻ります。

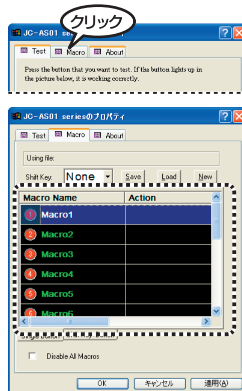
複数のマクロを登録する場合は、[OK] ボタンではなく [適用(A)] ボタンをクリックして、マクロの登録を続けてください。

- マクロ作成後は、[OK] ボタンまたは [適用(A)] ボタンを必ずクリックしてください。ボタンを押さないまま終了すると、マクロが登録されません。ボタンを押した時点でマクロは有効になります。本製品のボタンを押すと、マクロが動作します。
- 作成したマクロは保存してください。保存せずに Windows を終了すると、登録したマクロが失われます。マクロの保存方法については「登録したマクロを保存するには」(22 ページ) を参照してください。

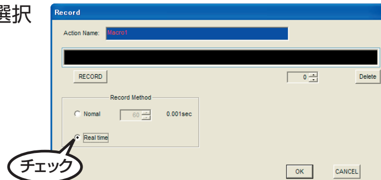
■ リアルタイム入力でマクロを登録するには

1 プロパティ画面の[Macro]タブをクリックします。

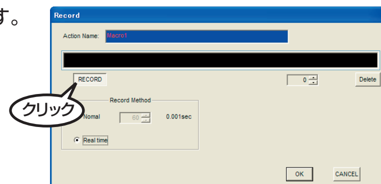
2 マクロを登録するボタンをダブルクリックします。
「Record」画面が表示されます。



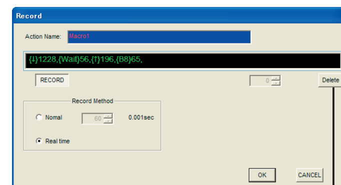
3 「Real time」ラジオボタンを選択します。



4 RECORD ボタンをクリックします。



5 実際に操作するときと同様のタイミングで、実行するボタンやキーを押します。
入力したボタンやキーは、画面上に表示されます。
例えば「⇩(少したぬる) ⇧ ⑧」を登録すると、次のように表示されます。

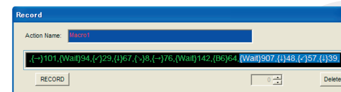


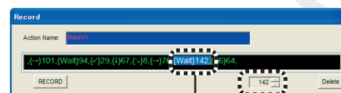
クリックすると、入力したボタンやキーを削除し、未入力状態に戻します。

パソコンのキーと本製品のボタンの両方を混在して登録できます。

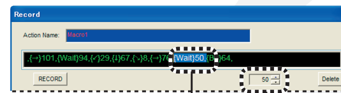
6 RECORD ボタンをクリックします。
入力を終了します。

- アクション入力後は、表示されているアクションを選択して削除、追加などの修正ができます。
- 間隔が入力されているアクションをダブルクリックすることで入力後も間隔を修正できます。



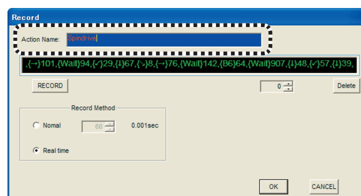


①ダブルクリックすると、
②数値が反映されます。

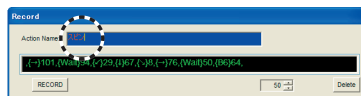


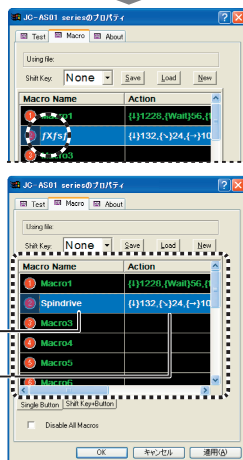
③数値を修正すると、
④アクションに反映されます。

7 マクロの名前を入力します。



マクロの名前は英数字で入力してください。日本語で入力すると、正しく表示されません。





8 [OK] ボタンをクリックします。
プロパティ画面に戻ります。
リストには、入力した名前とアクションが表示されます。

名前

アクション

9 [OK] ボタンをクリックします。
登録したマクロを有効にして、コントロールパネルの「ゲームコントローラ」または「ゲームオプション」画面に戻ります。
複数のマクロを登録する場合は、[OK] ボタンではなく [適用(A)] ボタンを押して、マクロの登録を続けてください。

- マクロ作成後は、[OK] ボタンまたは [適用(A)] ボタンを必ずクリックしてください。ボタンを押さないまま終了すると、マクロが登録されません。ボタンを押した時点でマクロは有効になります。本製品のボタンを押すと、マクロが動作します。
- 作成したマクロは保存してください。保存せずに Windows を終了すると、登録したマクロが失われます。マクロの保存方法については「登録したマクロを保存するには」（22 ページ）を参照してください。

マクロ登録の例 (1 人称シューティングゲームなどのコマンド)

コンソールなどの別ウィンドウを開いてコマンドを入力し、また閉じるといった一連の操作をマクロとして登録する場合、ステップ入力でマクロを作成すると、連続してアクションを実行するためにパソコン側の処理が追いつかず、アクションの取りこぼしが発生する場合があります。

ゲームソフトのコマンドが下記のような場合 ....

① Enterキーでコンソールを開く
② コマンドを入力 ("chikenrun" や "god" など)
③ Escキーでコンソールを閉じる

ステップ入力でマクロを作成した場合、次のようなマクロになります。

```
{Return}, {C}, {H}, {I}, {K}, {E}, {N}, {R}, {U}, {N}, {Enter}, {Esc},
```

①の操作　②の操作　③の操作

上記のマクロをゲーム上で実行すると、場合によっては①から②の間にかけて、入力した文字の取りこぼしが (②の先頭である「C」が入力できないなど) 発生することがあります。これは①のコンソールが開いている途中の時点で、②の「C」の文字を入力するアクションが実行されるためです。

上記のような文字の取りこぼしを回避するためには 2 つの方法があります。

- 各アクションの間隔を広くする。
- ①と②の間に待機時間を設ける

各アクションの間隔を広くするには、「ステップ入力でマクロを登録するには」の手順 ***7*** (16 ページ) を参照して、マクロ実行時のアクション実行間隔を設定しなおしてください。

①と②の間に待機時間を設けるには、ステップ入力とリアルタイム入力の両方を使い、それぞれの長所を生かしたマクロを作成します。
ここでは、①と②の間に待機時間を設ける方法について説明します。

1 ステップ入力で、大まかなマクロを作成します。

```
{Return}, {C}, {H}, {I}, {K}, {E}, {N}, {R}, {U}, {N}, {Enter}, {Esc},
```

2 マクロを選択し、メモ帳などのテキストエディタにコピーします。

無題 - メモ帳
ファイル(F)　編集(E)　書式(O)　表示(V)　ヘルプ(H)
{Return},{C},{H},{I},{K},{E},{N},{R},{U},{N},{Enter},{Esc},

3 リアルタイム入力で、取りこぼしが発生しない間隔で入力したマクロを作成します。

```
{Return}80, {Wait}1347, {C}106, {Wait}65, {H}90, {I+H}52, {I}57, {Wait}773, {K}110, {Wait}58, {E}97, {Wait}276, {N}97, {Wait}402, {R}67, {Wait}96, {U}109, {Wait}102, {N}96, {Wait}1272, {Enter}138, {Wait}562, {Esc}98,
```

4 手順 ***3*** で作成したマクロを、手順 2 でコピーしたメモ帳などへコピーします。

無題 - メモ帳
ファイル(F)　編集(E)　書式(O)　表示(V)　ヘルプ(H)
{Return},{C},{H},{I},{K},{E},{N},{R},{U},{N},{Enter},{Esc}, — 手順 ***1*** で作成したマクロ
{Return}80,{Wait}1347,{C}106,{Wait}65,{H}90,{I+H}52,{I}57,{Wait}773,{K}110,{Wait}58,{E}97,{Wait}276,{N}97,{Wait}402,{R}67,{Wait}96,{U}109,{Wait}102,{N}96,{Wait}1272,{Enter}138,{Wait}562,{Esc}98, — 手順 ***3*** で作成したマクロ

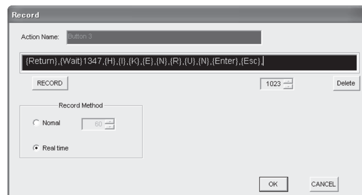
5 手順 ***3*** で作成したマクロは、コンソールを開いてからのコマンド入力時に取りこぼしが発生しないのですが、不要な情報も含まれています。
そのため、上段の手順 ***1*** で作成したマクロを基本にして、下段の手順 ***3*** で作成したマクロのうち必要な部分 (①と②の間の待機時間を記載している部分) を移植します。

無題 - メモ帳
ファイル(F)　編集(E)　書式(O)　表示(V)　ヘルプ(H)
{Return},{C},{H},{I},{K},{E},{N},{R},{U},{N},{Enter},{Esc},
{Return}80,{Wait}1347,{C}106,{Wait}65,{H}90,{I+H}52,{I}57,{Wait}773,{K}110,{Wait}58,{E}97,{Wait}276,{N}97,{Wait}402,{R}67,{Wait}96,{U}109,{Wait}102,{N}96,{Wait}1272,{Enter}138,{Wait}562,{Esc}98,
{Return},{Wait}1347,{H},{I},{K},{E},{N},{R},{U},{N},{Enter},{Esc}, — 作成したマクロ

①と②の間の待機時間を記載している部分

6 手順 *5* で作成したマクロを「Record」画面のマクロへコピーします。

{Return}, {Wait}1347, {C}, {H}, {I}, {K}, {E}, {N}, {R}, {U}, {N}, {Enter}, {Esc},



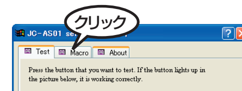
7 OK ボタンを押してマクロを登録します。

任意の値を待機時間に設定した場合、入力が正しく実行されなかったり、入力が重複することがあります。
同期の取れる待機時間を求めるには、上記の手順のように実際に入力した値を使用してください。
適切でない待機時間により意図しない動作が発生しても、本製品の性能上の制限であり、故障や異常ではありません。

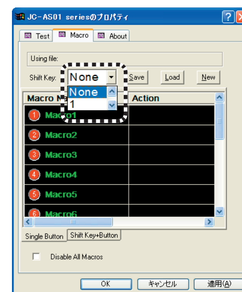
■ シフトキーを使ったマクロを登録するには

シフトキーとして割り当てているボタンは、シフトキーとしてのみ動作します。単一のボタンとしては動作しませんのでご注意ください。

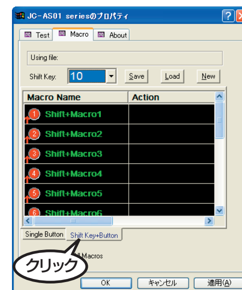
1 プロパティ画面の[Macro]タブをクリックします。



2 シフトキーとするボタンをプルダウンメニューから選択します。

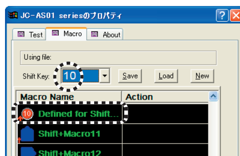


3 リスト下側にある、「Shift Key + Button」タブをクリックします。
リストが「Shift Key + Button」タブの内容に変わります。

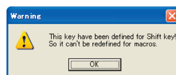


・シフトキーに割り当てているボタンにはアクションを設定できません。

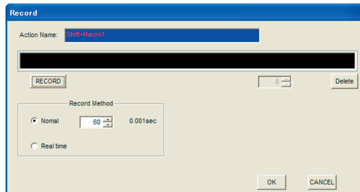
・シフトキーに割り当てているボタンには「Defined for Shift Key」と表示されています。この表示があるボタンは、アクションを設定できません。



・シフトキーに割り当てているボタンを編集しようとダブルクリックすると、警告のメッセージが表示され、編集できません。ボタンをクリックしてください。プロパティ画面に戻ります。



4 「ステップ入力でマクロを登録するには」や「リアルタイム入力でマクロを登録するには」を参照して、マクロを登録してください。

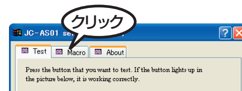


シフトキーなしのボタンにマクロを登録したい場合は、リスト下側にある「Single Button」タブをクリックしてください。

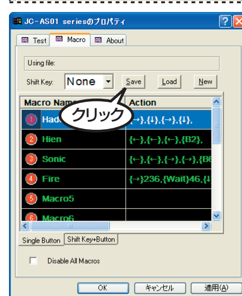
■ 登録したマクロを保存するには

登録したマクロをファイルに保存します。
保存したマクロファイルは再び読み込むことができます。ゲームごとの複数のマクロを用意しておき、使い分けるといったこともできます。

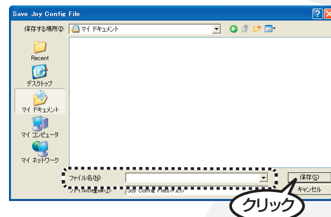
1 プロパティ画面の[Macro]タブをクリックします。



2 Save ボタンをクリックします。
「Save Joy Config File」画面が表示されます。



3 マクロファイルを保存する場所と名前を入力して、 保存(S) ボタンをクリックします。
マクロファイルを保存します。



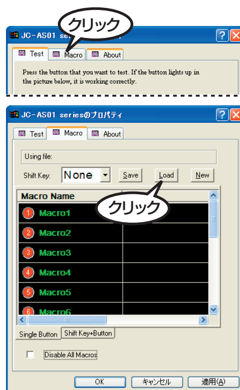
■ 登録したマクロを読み込むには

保存したマクロファイルを読み込みます

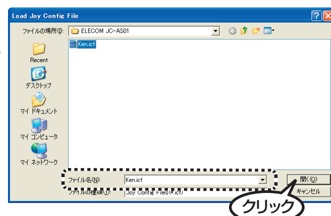
マクロファイルを読み込むと、現在表示しているマクロは失われます。保存していないマクロなどは、読み込む前に保存しておいてください。

1 プロパティ画面の[Macro]タブをクリックします。

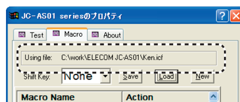
2 Load ボタンをクリックします。
「Load Joy Config File」画面が表示されます。



3 マクロファイルを選択し、開く(O) ボタンをクリックします。
マクロファイルを読み込みます。



読み込んだマクロファイルの場所は、「Macro」タブの「Using File」に表示されます。



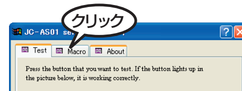
4 OK ボタンまたは 適用(A) ボタンをクリックします。
読み込んだマクロファイルを有効にします。ボタンを押した時点でマクロは有効になります。本製品のボタンを押すと、マクロが動作します。

■ マクロファイルを新規作成するには

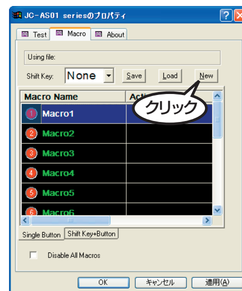
マクロファイルを新しく作成する場合に使用します。
マクロファイルを新規作成すると、すべてのボタンにはマクロが登録されていない初期状態になります。またシフトキーなどの設定も初期状態になります。

ボタンをクリックしてマクロファイルを新規作成すると、現在表示しているマクロは失われます。保存していないマクロなどは、読み込む前に保存しておいてください。

1 プロパティ画面の[Macro]タブをクリックします。



2 New ボタンをクリックします。
すべてのボタンにはマクロが登録されていない初期状態になります。またシフトキーなどの設定も初期状態になります。



6 "PLAYSTATION®3" で使う

PS3 ™で本製品を利用する方法について説明します。

■使用上の制約事項

本製品を PS3 ™で使用するときは、次の点にご注意ください。

- Windows のゲームコントローラのプロパティ画面で設定できる機能(ボタン割り当ての変更・キーボードエミュレーション・マクロ)は、PS3 ™で利用できません。
- システムソフトウェア バージョンは、最新のバージョンをお使いください。(ver.1.70 以降 2007 年 5 月現在)
- モーションセンサーに相当する機能は対応しておりません。ゲームによっては、コントローラの傾きで方向を入力するように初期設定されているものがあります。この場合はゲーム側の設定を「左スティック」など本製品で利用できるキーに設定しなおしてください。
  詳しくは「リッジレーサー 7 でお使いの場合」を参照してください。
- "PlayStation"、"PlayStation2" 規格のゲームには対応しておりません。
- 振動機能には対応しておりません。
- 本製品には PS ボタンに相当するボタンはありません。そのため PS ボタンを使用する機能が利用できません。「ゲーム終了」「コントローラ割り当て」「本体の電源を切る」といった操作は、PS3 ™のワイヤレスコントローラ(SIXAXIS)を使用してください。
- ゲームによっては、コントローラ ID1(コントローラ割り当て)のコントローラしか使用できない場合があります。この場合は、本製品側で ID 変更ができないため、PS3 ™に本製品のみ接続するか、または本製品のコントローラ ID が 1 になるように PS3 ™のワイヤレスコントローラ(SIXAXIS)のコントローラ ID を 2 以降に設定することで使用できます。
  詳しくは「コントローラ ID1 で使うには」を参照してください。

■システムソフトウェア バージョンの確認

PS3 ™でご使用になる場合は、システムソフトウェア バージョンを最新のバージョン(ver.1.70 以降 2007 年 5 月現在)にしてください。次の手順でソフトウェア バージョンを確認します。

1. "XMB" から [設定] ─ [本体設定] ─ [本体情報] を選択します。
   本体情報が表示されます。
2. システムソフトウェア バージョンが 1.70 以降であることを確認します。

   システムソフトウェア バージョンが 1.70 以降でない場合は、システムアップデートを実行して、PS3 ™のシステムソフトウェアをアップデート(更新)してください。
   システムアップデートの手順については、PS3 ™のマニュアルをご覧ください。

■本製品を接続する

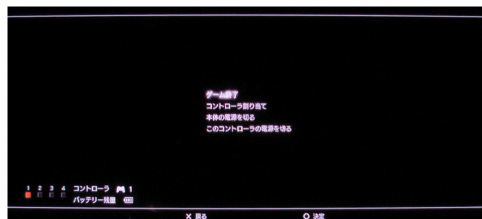
1. 本製品の USB ケーブルを PS3 ™の USB ポートに接続します。
2. 自動的に本製品が認識されます。

■本製品をコントローラ ID1 で使うには

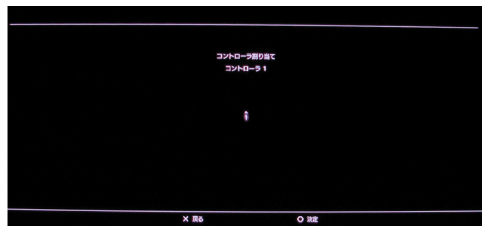
ゲームによっては、コントローラ ID1(コントローラ割り当て)のコントローラしか使用できない場合があります。本製品には PS ボタンに相当するボタンが搭載されていないため、本製品側でコントローラ ID を変更できません。ワイヤレスコントローラ(SIXAXIS)のコントローラ ID を変更することで対応します。
次の手順で本製品をコントローラ ID1 に設定します。

1. 本製品を接続しない状態でゲームを起動します。
2. ワイヤレスコントローラ(SIXAXIS)の PS ボタンを押します。

3 「コントローラ割り当て」を選択し、ワイヤレスコントローラ(SIXAXIS)の○ボタンを押します。



4 「コントローラ割り当て」を 1 以外に設定し、ワイヤレスコントローラ(SIXAXIS)の○ボタンを押します。



5 本製品以外に複数のワイヤレスコントローラ(SIXAXIS)がある場合は、手順 3 と 4 を繰り返し、ID1 以外に設定します。

6 本製品を PS3 ™に接続します。


ゲームの終了は、ワイヤレスコントローラ(SIXAXIS)の PS ボタンを使用してください。

■リッジレーサー 7 でお使いの場合

ゲームによっては、初期設定でハンドル操作がモーションセンサーによる傾き入力に設定されているものがあります。たとえばリッジレーサー 7 の場合は、初期設定がモーションセンサーのため、ゲームがスタートすると方向レバーを何も入れてない状態でも左に曲がって走るという症状が発生します。

この場合はゲーム側で用意されているオプション(ゲームによって名称が異なります)から変更してください。


ゲーム側でオプションを変更する場合には、かならずゲーム付属の取扱説明書を参照のうえ、表示される画面に応じて設定を変更してください。

次の手順では、リッジレーサー 7 を例として設定を変更しています。

1 ゲームを起動して、メニューから「OPTION」－「キーアサイン」の順に選択します。

2 本製品が認識されているコントローラ ID を選択します。

3 「ステアリング」を「左スティック」に設定します。

4 「決定」を選択します。

5 再度「決定」を選択します。
設定が保存されます。

困ったときは

Q PLAYSTATION ® 3 のゲームで動作しない

A PS3 のワイヤレスコントローラ(SIXAXIS)のコントローラ ID が 1 になっていませんか？ゲームによっては、コントローラ ID1(コントローラ割り当て)のコントローラしか使用できない場合があります。
「コントローラ ID1 で使うには」(24 ページ)

Q PLAYSTATION ® 3 のゲームで方向レバーがおかしい

A ハンドル操作がモーションセンサーによる傾き入力に設定されていませんか？ゲームによっては、初期設定でハンドル操作がモーションセンサーによる傾き入力に設定されているものがあります。たとえばリッジレーサー 7 の場合は、初期設定がモーションセンサーのため、ゲームがスタートすると方向レバーを何も入れてない状態でも左に曲がって走るという症状が発生します。この場合はゲーム側で用意されているオプション(ゲームによって名称が異なります)から変更してください。
「リッジレーサー 7 でお使いの場合」(25 ページ)

A ゲーム上で表示されているゲームコントローラの設定画面のうち、右アナログスティックと十字キーがそれぞれ異なる動作が割り当てられている場合は、本製品の十字レバーを操作すると設定された 2 つの操作が同時に入力されてしまう場合があります。これは、本製品の仕様であり故障ではありません。
例)
ゲーム上のコントローラ設定で、十字キー（または左アナログスティック）にハンドル操作が割り当てられ、右アナログスティックの右入力に後方確認(バックを見る)が設定されているとします。
この場合、本製品の十字レバーを右に倒すとハンドル操作と同時に後方確認の画面になってしまいます。
対応策としては、ゲーム側で用意されているオプション(ゲームによって名称が異なります)から、後方視点のキー割り当てを別のボタンに変更してください。

Q 特定のボタンを押しても反応しない

A 反応しないボタンをシフトキーに割り当てていませんか？シフトキーに割り当てているボタンは、ボタンとしては動作しません。
「シフトキーを使ったマクロを登録するには」(21 ページ)

Q 登録したマクロが反映されない

A マクロ登録後に [OK] ボタンや [適用(A)] ボタンを押してください。
「Record」画面からプロパティ画面に戻った状態のままでは、まだマクロは有効になっていません。

Q 登録したマクロが、違うボタンで動作してしまう

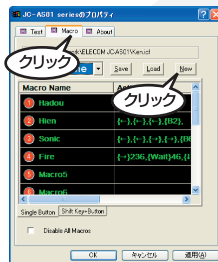
A ボタンの割り当てとマクロ機能を同時に利用していませんか？
マクロ機能を利用するときは、ボタンの割り当てをリセットしてお使いください。
「ボタン割り当てをリセットするには」(12 ページ、15 ページ)

Q 触れてもいないボタンが継続して入力状態になってしまった

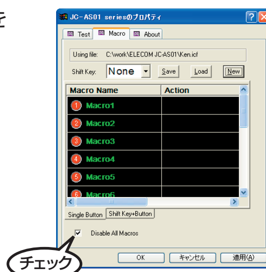
A 複雑なマクロを繰り返し入力・削除・登録していると、触れていないボタンが入力状態のまま戻らないことがあります。(ボタンは押していないが、プロパティ画面上で常にボタンの番号が点灯している状態) この状態になってしまうと、点灯しているボタンの入力を受け付けなくなってしまいます。
マクロファイルを新しく作成し、すべてのボタンに対してマクロを登録していていない状態にすることで、改善されます。

次の手順で改善します。

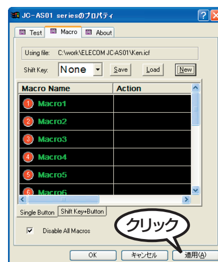
1 入力状態が発生したら、「Macro」タブの [New] ボタンをクリックします。



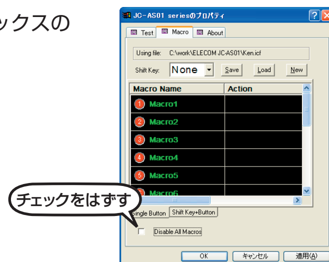
2 「Disable All Macros」チェックボックスをチェックします。



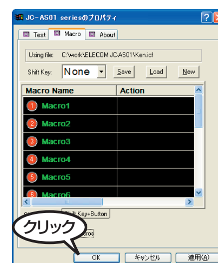
3 [適用(A)] ボタンをクリックします。



4 「Disable All Macros」チェックボックスのチェックをはずします。



5 [OK] ボタンをクリックします。



6 本製品をパソコンから取りはずし、取り付けます。

USB アーケードスティック

JC-AS01BK

取扱説明書

2007 年 6 月 15 日 第 2 版

・本取扱説明書の内容に関しては、万全を期しておりますが、万一ご不審な点がございましたら、販売店までご連絡願います。
・本製品の仕様および外観は、製品の改良のため予告なしに変更する場合があります。
・実行した結果の影響につきましては、上記の理由にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。
・本製品のうち、戦略物資または役務に該当するものの輸出にあたっては、外為法に基づく輸出または役務取引許可が必要です。